

Les Souterrains

Générateur de Souterrains pour "Seul dans les Souterrains"

Principe de base :

La Génération des Souterrains se fait en piochant dans un paquet d'un jeu de carte classique de 54 cartes :

- 13 Valeurs dans chaque Couleur
- 2 cartes Jokers

Le terme « Couleur » désigne les symboles des cartes :

- ♦ Carreau
- ♠ Pique
- ♣ Trèfle
- ♥ Cœur

Les Valeurs vont du plus petit au plus grand :

- De **1** (aussi appelé As, mais valeur 1 quand même) à **10**
- **V** Valet (valeur 11)
- **D** Dame (valeur 12)
- **R** Roi (valeur 13)

Mélangez votre paquet de cartes et commencez avec la table « **Lieu** ».

Piochez une carte, en fonction de sa valeur et de sa couleur, suivez les instructions de la table pour savoir comment se présente cette partie des Souterrains.

Parfois la table vous donnera des détails supplémentaires en fonction de la carte piochée, d'autres fois il faudra tirer une autre carte pour avoir ces détails dans une autre Table.

A part la carte pour la table **Lieu**, les cartes tirées sont défaussées et empilées au fur et à mesure.

La carte de la table **Lieu** n'est mise à la défausse qu'une fois toutes les autres cartes liées à ce lieu ont été piochées (en effet certaines cartes sont résolues en les comparant à la carte du **Lieu**).

Dès que vous piochez un Joker :

- Augmentez la Dangersité de 1.
- Finissez de générer le lieu en cours et son contenu et gardez de côté la carte du **Lieu** en cours.
- Mélangez toutes les autres cartes (défausse et pioche) pour former une nouvelle pioche.
- Piochez une nouvelle carte pour poursuivre la génération des Souterrains.

Niveau des Souterrains (NS)

Le Niveau des Souterrains (NS) va influencer les Rencontres, les Pièges et les Trésors. C'est la moyenne entre le nombre de DV de votre personnage et la Dangersité.

$$NS = (DV + Dangersité) / 2$$

L'arrondi se fait à l'entier supérieur.

Entrées des Souterrains

Piochez une première carte pour la table **Lieu**.

Si vous êtes dans une impasse (Cul-de-sac, salle sans sorties, ...) il faudra trouver une autre entrée.

Pour cela piochez une nouvelle carte pour la table **Lieu**, de plus la Valeur vous indiquera le nombre de Tour (1 Tour = 10mn) qu'il a fallu pour trouver cette autre entrée.

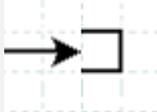
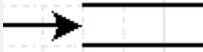
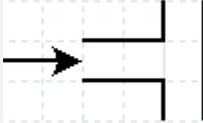
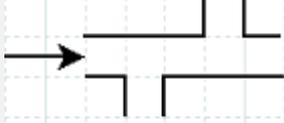
Effectuez les repos et dépense de Ressources tous les 5 Tours ainsi que les tests de Rencontre tous les 6 Tours.

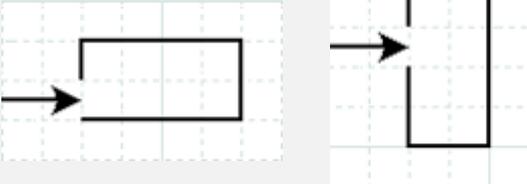
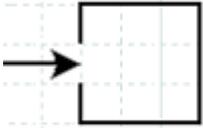
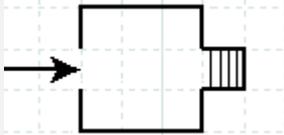
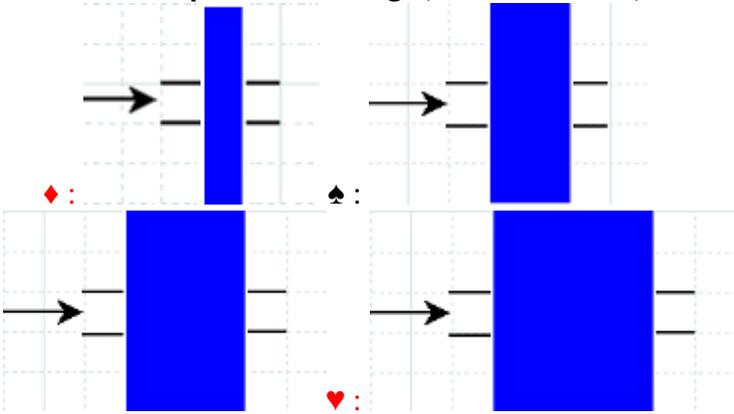
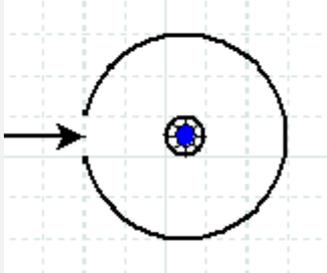
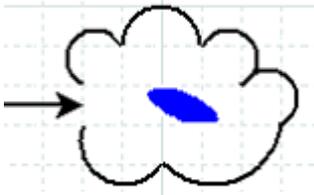
Puis, baissez la Dangersité de 1 et résolvez la carte de la nouvelle entrée.

Lieu

Piochez une carte pour déterminer la nature du **Lieu** derrière une porte ou au bout d'un couloir.

Gardez-la de côté, car certaines autres caractéristiques de cette partie des souterrains se feront en comparant la carte piochée avec celle du Lieu en cours.

Valeur carte	Type de Lieu
As	<p>Couloir : Cul-de-sac</p>  <p>Tirez une nouvelle carte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 : Grille (scellée, on peut la forcer pour passer de l'autre côté, à ce moment, tirer une nouvelle carte Lieu) • 2-3 : Eboulement sur 1 case (on peut creuser pour passer de l'autre côté, à ce moment, tirer une nouvelle carte Lieu) • 4-5 : Eboulement sur 2 cases (on peut creuser pour passer de l'autre côté, à ce moment, tirer une nouvelle carte Lieu) • Autre : rien de particulier, faites demi-tour.
2	<p>Couloir : Tournant</p> <ul style="list-style-type: none"> • ♦ ou ♥ : à gauche • ♠ ou ♣ : à droite  
3	<p>Tout droit pendant 3 cases</p> 
4	<p>Salle 2 cases * 2 cases</p> 
5	<p>Couloir : Embranchement en T</p> 
6	<p>Salle 2 cases * 3 cases</p>  
7	<p>Couloir : Carrefour</p>  

Valeur carte	Type de Lieu
8	Salle 2 cases * 4 cases 
9	Salle de 3 cases * 3 cases 
10	Salle de 3 cases par 3 cases avec un escalier 
V	Couloir traversé d'une rivière plus ou moins large (suivant la Couleur) 
D	Salle circulaire avec un puits central 
R	Grotte, superficie d'au moins 13 cases, avec un bassin 

Après avoir déterminé le type de lieu, suivant le résultat obtenu :

- Couloir :
 - Piochez 1 carte pour la table **Eclairage**.
 - Couloir avec Rivière : Piochez une carte pour la table **Rivière**.
- Salle/Grotte :
 - Piochez 4 cartes pour déterminer la présence de **Sorties**.
 - Piochez 1 carte pour la table **Eclairage**.
 - Piochez 1 carte pour la table **Contenu**.
 - Salle avec Escalier : Piochez une carte de plus pour la table **Escalier**.
 - Salle avec Puits/Bassin : Piochez une carte pour la table **Puits et Bassin** si votre personnage y boit.
- Puis, dans tous les cas :
 - Piochez 1 carte : si elle est de la même Couleur que celle du **Lieu**, consultez la table **Particularité**.
 - Vous pouvez piocher une carte pour la table **Ambiance** si vous le souhaitez pour vous faire une meilleure idée de la nature de cette partie des Souterrains.

Piochez toutes les cartes correspondantes à un lieu avant de résoudre la situation avec votre personnage.

Sorties

Les sorties d'une **Grotte** sont toujours des **Passages** ou des **Passages secrets**.

Les sorties d'une **Salle** sont toujours des **Portes** ou des **Portes secrètes**.

Piochez 4 cartes, une pour chaque direction cardinale (Nord, Est, Sud, Ouest). Si la carte piochée est de la même Couleur (♦, ♠, ♣ ou ♥) que celle piochée pour la **Salle** : Il y a une sortie qui donne dans cette direction. S'il s'agit d'une Figure (V, D ou Roi) : c'est une **sortie secrète** qu'il faudra découvrir (avec une Fouille).

Pour les **Portes** : si la Valeur de la carte piochée est supérieure à la Valeur de celle piochée pour la **Salle**, la Porte est verrouillée. (On peut la Forcer ou la Crocheter pour l'ouvrir)

Une fois la Sortie (quelle que soit sa nature) franchie, consultez la table des Lieux pour savoir ce qu'il y a.

Eclairage

Piochez 1 carte pour l'Eclairage d'un **Couloir** ou d'une **Salle** :

Valeur carte	Eclairage
1 à 5 ♥	Aucun, et la zone est inondée (<i>jusqu'à mi-cuisse</i>)
1 à 5 (♦, ♠ ou ♣) ou 6 à 10	Aucun
V ou D	Torches fixées (dureront 4 Tours une fois allumées)
R	Lampes à huiles fixées (dureront 16 Tours une fois allumées)

Contenu

Piochez 1 carte pour le Contenu d'une **Salle** :

Valeur et couleur carte	Contenu
1 ♦, ♠, ♣ ou ♥	Escalier, piochez une carte pour la table Escalier
2 à 10 en ♦ ou ♥	Vide
V, D ou R en ♦ ou ♥	Piège, consultez la table Piège avec la carte piochée
2 à 10, V, D ou R ♠	Rencontre, consultez la table Rencontre avec la carte piochée
2 à 10, V, D ou R ♣	1 Trésor, piochez une nouvelle carte pour cette table Contenu (2 cartes maximum par salle) Consultez la table Trésor avec la carte piochée

Dans le cas d'un Trésor (2-10 ♣), piochez une 2^{ème} carte et prenez en compte ce résultat en plus du trésor :

- Si un nouveau Trésor (2-10 ♣) est pioché, il n'y a pas de 3^{ème} carte piochée.
- Si la 2^{ème} carte indique une Rencontre, une fois celle-ci résolue victorieusement, consultez la table Trésor avec cette carte comme si c'était un ♣ au lieu d'un ♠.

Escalier

Piochez 1 carte pour connaître le type et la destination d'un **Escalier** :

Valeur carte	Type de passage vers d'autres étages
1	Cul de sac
2 à 4	Escalier vers le bas, 1 étage
5	Conduit vers le bas, 1 étage (test Escalade ou Chute)
6	Trappe vers le bas, 1 étage
7	Escalier vers le bas, 2 étages
8	Conduit vers le bas, 2 étages (test Escalade ou Chute)
9	Conduit vers le bas, 3 étages (test Escalade ou Chute)
10 ou V	Escalier vers le haut, 1 étage
D	Conduit vers le haut, 1 étage (test Escalade ou Chute)
R	Trappe vers le haut, 1 étage

Trésor

En fonction de la carte ♣ qui a donné le résultat Trésor :

Valeur et couleur carte	Trésor
2♣	Objet de Valeur, piochez une carte : <ul style="list-style-type: none"> • ♣♥ : taille moyenne (encombrement 2) • ♦♠ : grande taille (encombrement 4) La valeur de l'objet est de Valeur de la carte *5 PO
3♣	Arme, piochez une carte : <ul style="list-style-type: none"> • ♦ Légère • ♠ Lourde • ♣ Moyenne de mêlée • ♥ Moyenne de tir Si c'est une figure, l'armure est Magique +1
4♣	Armure, piochez une carte : <ul style="list-style-type: none"> • ♦ Cuir • ♠ Plates • ♣ Bouclier • ♥ Cotte de Mailles Si c'est une figure, l'armure est Magique +1
5♣	5 Ressources
6♣	1000PC * NS
7♣	1000PA * NS
8♣	750 PE * NS
9♣	250 PO * NS
10♣	100 PP * NS
V♣	Gemmes, piochez une carte : Chacune a les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • ♦ 1*NS • ♠ 2*NS • ♣ 3*NS • ♥ 4*NS • Valeur : Valeur de la carte *5PO • Encombrement : 0
D♣	NS Bijoux, piochez une carte par bijou : <ul style="list-style-type: none"> • 1-10 : La valeur du Bijou est de Valeur de la carte *10 PO • V, D, R : La valeur du Bijou est de Valeur de la carte *20 PO
R♣	1 Objet Magique, piochez une carte et consultez la table des Objets Magiques

Puis piochez une carte pour savoir dans quoi est le Trésor et s'il est protégé (table **Contenant et Protection**)

Contenant et Protection

Piochez 1 carte pour savoir dans quoi se trouve un **Trésor** et s'il est protégé :

Valeur carte	Contenant et protection du trésor
1 ou 2	En vrac (1 Tour pour tout ramasser + il faut trouver un Contenant ou dépenser des R)
3 ou 4	Sacs
5 ou 6	Jarre
7 ou 8	Jarre et Poison de Contact (cf. Table des Pièges pour l'effet)
9 ou 10	Coffre
V	Coffre + Piège flèche (cf. Table des Pièges pour l'effet)
D	Coffre caché (jet de Fouille pour le trouver)
R	Mimique (cf. le Bestiaire pour les caractéristiques)

Pièges

En fonction de la carte qui a donné le résultat Piège :

Certains pièges autorisent un Jet de Sauvegarde (JS) pour en réduire les effets (arrondis à l'inférieur).

Valeur et couleur carte	Piège	Effets
V♥	Fosse de 3m s'ouvre sous les pieds du personnage	<ul style="list-style-type: none"> • D6 dégâts • JS possible pour diviser les dégâts par 2 • Escalade pour sortir de la fosse
V♦	Poison de contact	<ul style="list-style-type: none"> • D6 dégâts • JS possible pour diviser les dégâts par 2 • Fatigue +1
D♥	NS flèches sortent d'un mur	<ul style="list-style-type: none"> • NS attaques avec NS en bonus • D6 dégâts par attaque réussie
D♦	Projection d'huile enflammée	<ul style="list-style-type: none"> • NS * D6 dégâts de feu • JS possible pour diviser les dégâts par 2 • 1d4 dégâts par Round enflammé • JS réussi pour éteindre, 1 essai/round
R♥	Eboulement du plafond	<ul style="list-style-type: none"> • NS * D6 dégâts • JS possible pour diviser les dégâts par 2 • Bloque 2 cases • Dangerosité +1
R♦	Rune explosive	<ul style="list-style-type: none"> • NS * D6 dégâts • Dangerosité +1

Puits et bassins

Certains puits et bassins peuvent réserver des surprises à ceux qui y boivent.

Si c'est le cas, piochez une carte :

	♦	♠	♣	♥
1 à 5	Eau croupie : +1 Fatigue			
V	Revigorante : -2 Fatigue	Huile/Goudron : +6 Torches/recharge lanterne	Riche : +5 Ressources	Rafraîchissante : -2 Fatigue
D	Un objet brille au fond de l'eau : piochez une carte dans la table des Objets Magiques			
R	Octroie un effet permanent : Consulter la ligne R de la table des Ambiances et Particularités			

Vous ne pouvez piocher qu'une carte pour un puits/bassin donné.

Rivière

Piochez une carte :

Couleur carte	Traversée
♥ ou ♣	Un pont ou un gué est praticable pour traverser
♦	Un bateau est présent. Si la carte est de valeur impaire (1, 3,...), V ou R : le bateau est sur l'autre rive...
♠	Rien pour traverser.

A côté d'une rivière, votre personnage peut pêcher, chaque tentative dure un round, piochez une carte et comparez-la à la carte que vous avez pioché pour la rivière :

Carte	Résultat de la pêche
Même Couleur (♥, ♣, ♦ ou ♠)	Un bon poisson : +1 Ressource
Même Valeur (1 à 10, V, D, R)	Quelque chose au bout de la canne à pêche ! Consulter la table des Trésors en considérant cette carte comme un ♣.
Joker	En plus des effets habituels du Joker, un Monstre Marin vous attaque. (cf. Bestiaire pour les caractéristiques)

Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez. Par contre, au bout de 3 cartes d'affilés sans effet, c'est que le coin n'est pas ou plus intéressant. Vous ne pouvez plus piocher de cartes pour la pêche ici.

Objets Magique

Piochez 1 carte :

	♦	♠	♣	♥	Prix (PO)
1	Carte au trésor				100
2	Parchemin Invisibilité	Parchemin de Traits de Feu	Parchemin de Lumière	Parchemin de Sanctuaire	200
3	Arme légère Magique +1	Arme lourde Magique +1	Arme moyenne de Mêlée Magique +1	Arme moyenne de Tir Magique +1	Coût de base x 100 x bonus
4	Armure de cuir Magique +1	Armure de plates Magique +1	Bouclier Magique +1	Cotte de Mailles Magique +1	
5	Arme légère Magique +2	Arme lourde Magique +2	Arme moyenne de Mêlée Magique +2	Arme moyenne de Tir Magique +2	
6	Armure de cuir Magique +2	Armure de plates Magique +2	Bouclier Magique +2	Cotte de Mailles Magique +2	
7	Baguette de Missile Magique	Epée de Feu	Cristal lumineux	Bracelets Protecteurs	7000
8	Médaille de Plume	Collier du chat	Potion revigorante	Symbole sacré	8000
9	Bottes de Vitesse	Gantelet de force de géant	Tome de Connaissance	Anneau de protection	9000
10	Bourse sans fond	Lame Vorpale	Bandeau d'Infravision	Anneau de résistance au Feu	10000
V	Clef Squelette (DC Doigts de fée)	Cœur d'Ahriman (DC Maître d'Arme)	L'Œil de l'Aigle (DC Observation)	Pierre d'Equilibre (DC Agilité)	20000
D	L'Œil Ethiopiques (DC Sagesse)	Cep du Centurion (DC Charisme)	Couronne de Paix (Charisme +2)	Broche Aegis (Sagesse +2)	
R	Souffle des Vents (Doigts de fée +2)	Griffe du Dragon (Maître d'Arme +2)	Cri de la Chauve-Souris (Observation +2)	Danseur d'Eau (Agilité +2)	

Notes sur les Objets Magiques :

Sauf précision (précision d'encombrement ou de « identique à un autre objet »), les Objets Magiques ont un encombrement de 0.

Les noms de certains objets magiques peuvent être descriptifs ou évocateurs. N'hésitez pas à leur donner la forme qui vous inspire.

Les prix sont mis à titre indicatif pour connaître le gain de PX d'un personnage réussissant à sortir des Souterrains avec (1PX/PO sortie des Souterrains)

Carte au trésor

Cette carte donne les indications d'un trésor conséquent se trouvant plus ou moins loin.

La prochaine fois qu'un Joker est tiré, c'est que le trésor est tout prêt. A la prochaine salle, ne piochez pas de carte pour la table Contenu mais piochez directement 5 cartes (!!)

pour la table Trésors. Considérez ces 5 cartes comme des ♣.

Une fois le trésor découvert, la Carte au trésor n'a plus d'intérêt.

Parchemins

Un parchemin doit se lire et nécessite donc de la lumière, l'Infravision n'est pas suffisante.

Un parchemin est détruit après utilisation.

Chaque parchemin a un effet identique au Sortilège s'il était lancé par le personnage sans les inconvénients (dépense de Ressource, risque de rater le sort, risque d'augmenter la Fatigue ou la Dangerosité).

La lecture d'un parchemin (et le déclenchement du sort) dure un round.

Armes Magique

Identique à l'arme normale avec en plus :

- Nature Magique
- Bonus égal à sa Magie à l'Attaque ainsi qu'aux Dégâts

Armures Magique

Identique à l'armure normale avec une augmentation de la CA de base de ce type d'armure d'autant que la Magie.

Par exemple : une armure de cuir +1 aura un CA de 13.

Baguette de Missile Magique

A chaque utilisation, lancez un D20 :

- 1 : La Baguette tombe en poussière et n'a pas d'effet
- 2-20 : Un missile magique frappe un ennemi et lui inflige D4 dégâts Magiques

Epée de Feu

Identique à une épée avec en plus :

- Nature Magique
- D4 de dégâts de feu

Cristal lumineux

Un cristal qui éclaire comme une torche ou une lanterne :

- Durée infinie.
- S'éteint ou s'allume d'une simple pensée de son porteur.
- Encombrement 1
- Ne nécessite pas d'être tenu dans une main.

Bracelets Protecteurs

- CA 14

Médaille de Plume

- Aucun dégât par les chutes.

Collier du chat

- Initiative +2 au début des combats.

Potion Revigorante

- Une utilisation.
- Remet la Fatigue à 0.

Symbole Sacré

Repousse les morts-vivants :

- Déclenche un test de Moral avec un bonus de +2 chaque Round.

Bottes de vitesse

- Multiplie par deux le nombre de Cases parcourues dans un même laps de temps.
- +2 aux tests de Fuite.

Gantelet de Force de Géant

- +1 aux Dégâts
- Bonus +2 à tous les tests faisant intervenir la force (Attaque, forcer, ...)

Tome de Connaissance

- À la lecture +(1000*NS) PX.
- Demande NS Tours de lecture (et de la lumière).
- Encombrement 3.

Anneau de Protection

- +1 à la CA

Bourse sans fond

- Peut contenir jusque 2000 Pièces sans encombrement.
- À la découverte, contient déjà D100 PO.

Lame Vorpale

Identique à une épée avec en plus :

- Nature Magique
- Pas de jet de dégâts, Mort automatique. (Un JS réussi de la victime le réduit à 1PV)

Bandeau d'Infravision

- Donne à son porteur le Don d'Infravision

Anneau de résistance au Feu

- Annule tous les dégâts de feu (normal ou magique)

(DC ...)

Donne le Domaine de Compétence.

Pour rappel, un DC permet de relancer un jet raté pour un test où il s'applique.

(+2 ...)

Donne +2 à tous les tests qui dépendent de l'équivalent du Domaine de Compétence.

Rencontres

Informations générales sur les Rencontres

Procédure

En fonction de :

- La carte ♠ qui a donné le résultat Rencontre OU
- D'une carte piochée suite à un test de Rencontre raté.

Allez à la Table du Niveau des Souterrains et regardez la Nature de la Rencontre ainsi que l'Effectif.

Si vous piochez une figure, quel que soit le Niveau des Souterrains (à part le NS 9) :

- **V** : Rencontre des Aventuriers (allez à la section Aventurier dans le Bestiaire)
- **D** : Piochez une nouvelle carte et consultez la table Niveau des Souterrains +1, divisez l'Effectif par deux OU réduisez le type de DV d'un cran (D8 devient D6, D6 devient D4, ...)
- **R** : Piochez une nouvelle carte et consultez la table Niveau des Souterrains +2 (9 maximum), divisez l'Effectif par deux ET réduisez le type de DV d'un cran (D8 devient D6, D6 devient D4, ...)

Si, après une D ou un R, vous piochez une nouvelle figure, écartez-la et piochez une nouvelle carte.

Effectifs

Pour l'Effectif, il existe trois possibilités :

- Un nombre
- « Couleur » : Piochez une carte :
 - ♣ : 1
 - ♥ : 2
 - ♦ : 3
 - ♠ : 4
- « Valeur » : Piochez une carte, l'effectif vaudra la Valeur de cette carte (de 1 à 10 puis V 11, D12 et R 13)

Niveau des Souterrains 1

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Rat Géant	Valeur
4 ou 5	Kobold	Valeur
6 ou 7	Gobelin	Valeur
8 ou 9	Squelette	Couleur
10	Scarabée de Feu	1

Niveau des Souterrains 2

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Serpents	Valeur/2
4 ou 5	Gnoll	Valeur
6 ou 7	Saurien	Valeur
8 ou 9	Zombie	Couleur
10	Araignée Géante	1

Niveau des Souterrains 3

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Hobgobelin	Valeur
4 ou 5	Vase grise	Valeur
6 ou 7	Goule	Valeur
8 ou 9	Gobelours	Valeur
10	Worg	Couleur

Niveau des Souterrains 4

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Gobelours	Valeur
4 ou 5	Harpie	Couleur
6 ou 7	Gargouille	Valeur
8 ou 9	Nécrophage	1
10	Monstre Rouilleur	1

Niveau des Souterrains 5

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Doppleganger	Couleur
4 ou 5	Cocatrix	1
6 ou 7	Ogre	1
8 ou 9	Spectre	1
10	Cube gélatineux	1

Niveau des Souterrains 6

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Troll	Couleur
4 ou 5	Minotaure	Couleur
6 ou 7	Momie	Couleur
8 ou 9	Gelée Ocre	1
10	Hydre à 2 têtes	1

Niveau des Souterrains 7

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Momie	Couleur
4 ou 5	Griffon	1
6 ou 7	Basilic	1
8 ou 9	Manticore	1
10	Hydre à 3 têtes	1

Niveau des Souterrains 8

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3	Basilic	Couleur
4 ou 5	Gorgone	1
6 ou 7	Elémentaire	1
8 ou 9	Vampire	1
10	Hydre à 4 têtes	1

Niveau des Souterrains 9

Piochez 1 carte :

Valeur	Nature	Effectif
1, 2, 3, 4 ou 5	Hydre à 5 têtes	1
6 ou 7	Chimère	1
8 ou 9	Liche	1
10	Balrog	1
D ou R	Dragon	1

Bestiaire :

Aventuriers

- Les aventuriers ont un nombre de DV égal au NS et ont le trait **Cupide**.
- L'effectif est de Couleur (♣ : 1 ; ♥ : 2 ; ♦ : 3 ; ♠ : 4).

Une fois l'effectif déterminé :

1. Pour chaque membre, piochez une Carte :
 - ♣ : Roublard : DV (D6), Armure de cuir, petite arme, arme moyenne de tir.
 - ♥ ou ♠ : Guerrier : DV (D8), Cotte de Maille, arme lourde.
 - ♦ impair (et V et R) : Magicien : DV (D4), Pas d'Armure, petite arme, Don de Magie.
 - ♦ pair (et D) : Prêtre : DV (D4), Pas d'Armure, arme moyenne, Consacré.
2. Si la valeur de la carte piochée pour ce membre est inférieure ou égal au NS, cet aventurier possède un Objet Magique : Piochez une carte pour la table des **Objets Magiques**.
3. Piochez une nouvelle carte pour le groupe :
 - ♣ ♥ : groupe amical
 - ♦ ♠ : groupe hostile

Créatures

Rencontre	DV	Type DV	CA	Dégâts	Infos Supplémentaires/Traits
Araignée Géante	2	D8	12	D6	• Attaque Poison
Balrog	10	D12	17	D10	• Attaque Élémentaire Feu + Attaque normale • Immunité Feu
Basilic	7	D6	15	D8	• Attaque Paralyse • Regard Pétrifiant
Chimère	9	D6	15	D8	• Attaque Triple • Souffle de Feu
Cocatrix	5	D6	14	D4	• Attaque Paralyse • Attaque Poison
Cube gélatineux	5	D8	12	D6	• Surprise • Immunité Armes Tranchantes • Attaque Paralyse • Lent • Faiblesse Feu • Inexorable
Doppelganger	5	D10	14	D10	• Surprise • Intelligent
Dragon	11	D12	18	D10	• Vol • Immunité Armes Normales • Magie • Intelligent • Souffle de Feu • Cupide • Attaque Triple
Elémentaire	8	D6	18	D8	Piochez 1 Carte : • Attaque Double ♦ : Air, ♠ : Feu, • Attaque Élémentaire ♣ : Terre, ♥ : Eau ; • Immunité Élémentaire
Gargouille	4	D6	14	D6	• Surprise • Vol
Gelée ocre	6	D6	12	D8	• Surprise • Immunité Armes Tranchantes • Attaque Acide • Immobile • Faiblesse Feu
Gnoll	2	D6	14	D8	• Equipement : Epée, Cotte de Maille, arcs • Intelligent
Gobelin	1	D6	13	1D6	• Infravision • Equipement : Epée courte, bouclier, arcs • Intelligent • Couard
Gobelours	3	D6	14	D10	• Infravision • Equipement : Epée, Cotte de Maille, arcs • Intelligent
Gorgone	8	D6	17	2D6	• Souffle Paralyse • Intelligent
Goule	3	D6	13	D4	• Mort-vivant • Attaque Paralyse

Rencontre	DV	Type DV	CA	Dégâts	Infos Supplémentaires/Traits
Griffon	7	D6	14	2D6	• Vol
Harpie	4	D4	12	D4	• Vol • Magie • Intelligent • Couard
Hobgobelin	2	D6	14	D8	• Equipement : Epée, Cotte de Maille, arcs • Intelligent • Infravision
Hydre à X têtes	4+X	D8	14	1D8	• Têtes multiple (X) • Attaque Poison • Régénération • Lent
Kobold	1	D4	13	1D6	• Equipement : Epée courte, bouclier Si la carte piochée pour l'Effectif est ♦ ou ♠ : ○ Equipement : Arcs • Intelligent • Couard
Liche	9	D10	17	D8	• Mort-vivant • Don de Magie • Intelligent
Manticore	7	D6	15	D6	• Vol • Souffle épines
Mimique	5	D10	14	D10	• Surprise • Immobile
Minotaure	6	D6	13	1D10	• Rencontre Charge • Berserker
Momies	6	D6	16	D10	• Mort-vivant • Rencontre Paralysie
Monstre Aquatique	6	D8	16	D8	• Surprise • Immobile
Monstre Rouilleur	4	D8	17	0	• Attaque Rouille • Lent
Nécrophage	4	D4	14	0	• Mort-vivant • Attaque Drain de Vie • Immunité attaques non Magique
Ogre	5	D6	14	1D10	• Intelligent
Orques	1	D8	14	1D10	• Equipement : Maille, arme lourde • Berseker • Intelligent
Rat géant	1	D4	12	1D4	• Attaque Infection
Saurien	2	D6	14	1D6	• Rencontre Infection • Intelligent
Scarabée de feu	1	D8	15	1D6	• Glandes Lumineuses
Serpents	2	D4	13	1D6	• Attaque Poison
Spectre	5	D8	17	0	• Mort-vivant • Attaque Drain de Vie • Immunité Attaques non Magique
Squelette	1	D6	13	1D8	• Mort-Vivant • Immunité Projectiles • Equipement : Epée, bouclier
Troll	6	D10	15	1D8	• Infravision • Régénération • Faiblesse Feu • Faiblesse Acide
Vampire	8	D8	18	D8	• Mort-vivant • Attaque Drain de Vie • Vol • Immunité Attaques non Magique • Intelligent
Vase grise	3	D6	11	D4	• Surprise • Attaque Acide • Immunité Feu • Immobile
Worg	3	D8	13	D6	• Berserker

Informations Supplémentaires

Pouvoirs/Infos	Effet
Acide	Armure perd 1 en CA. Si la CA de l'armure descend à 10, elle est détruite. Si pas (ou plus) d'armure : D4 dégâts supplémentaires
Attaque Double/Triple	Effectue 2/3 attaques par round (lancez 1 initiative par attaque)
Attaque Élémentaire Air	Test de Force à réussir pour ne pas être repoussé hors de portée d'attaque

Pouvoirs/Infos	Effet
Attaque Élémentaire Eau	JS contre Noyade ou 1D8 dégâts supplémentaires
Attaque Élémentaire Feu	Similaire Souffle de Feu
Attaque Élémentaire Terre	Test d'Acrobatie à réussir ou Paralysie
Attaque X	Si attaque touche : appliquez X
Berserker	+4 en Malus aux tests de Moral
Charge	Réussir un test d'Acrobatie ou perdre 2D8PV
Couard	+4 en Bonus aux tests de Moral
Cupide	+4 en Bonus au lieu de +2 pour une dépense de 10PO en test de Négociation Stoppe les poursuites si 1 Enc. de trésor est laissé tomber en arrière.
Drain de Vie	Fais perdre 1DV
Faiblesse X	Double les dégâts reçus d'attaques de type X
Glandes Lumineuses	3 glandes qui éclairent jusqu'à 1 case pendant 1D6 jours après mort.
Immobile	Ne poursuit jamais. Ne fait jamais de test de Moral.
Immunité X	Les attaques de type X ne font que 1 dégât
Inexorable	Ne fait jamais de test d'abandon de poursuite. Il faut les semer obligatoirement.
Infection	Lancez 1d20, sur un 1, rend malade : <ul style="list-style-type: none"> • Malus 2 à tous tests • +1 Fatigue tous les 5 Tours • Pas de récupération de Fatigue lors des Repos
Infravision	Similaire au Don d'Infravision
Intelligent	Négociation possible
Lent	+4 en Bonus aux tests de fuite.
Magie	Similaire au Don de Magie
Mort Vivant	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de jet de Moral sauf avec une action de Repousser les Mort-Vivants • Réussite automatique des tests de Surprise • Infravision • Faiblesse Feu • Non visible en Infravision • Inexorable
Paralysie	JS à réussir ou ne peut rien faire dans le round et CA à 0 JS réalisable chaque round pour tenter de ne plus être paralysé
Poison	<ul style="list-style-type: none"> • D6 dégâts (JS réussi : divise par 2) • +1 Fatigue
Regard Pétrifiant	Doit être combattu avec Malus de -4, sinon doit réussir un JS ou être pétrifié
Régénération	Après chaque coup reçu, on ignore les dégâts s'ils ne sont pas d'au moins max(Type DV) <i>[8 pour un monstre ayant D8 en type de DV]</i>
Rencontre X	Au moment de la Rencontre, avant les tests de Surprise : appliquez X
Rouille	Détruit un équipement en Métal, si plus d'équipement en métal : Détruit une Ressource.
Souffle de X	A la place d'une attaque normale, peut souffler : <ul style="list-style-type: none"> • D6 dégâts de X par DV (Jet d'Acrobatie réussi : divise par 2)
Surprise	Malus de 2 au test de Surprise adverse
Têtes multiple	1 attaque par tête, perd 1 Tête par max (Type DV) dégâts reçus
Vol	Peut voler : <ul style="list-style-type: none"> • Déplacement *2 • Malus de 2 pour les tests de Fuite

Particularités

Pour chaque lieu, piochez une carte, si elle est de même Couleur que le lieu, consultez la table ci-dessous :

	♦	♠	♣	♥
1 à 4	Peintures ancienne	Trace de sang séché	Sol dallé	Humide et moisi
5 à 7	Sifflements	Bruits de tambours	Gémissements	Clapotements
8 ou 9	Matériel d'Alchimie • <i>Découverte d'Agencement</i>	Matériel d'entraînement • <i>Découverte d'Agencement</i>	Hall d'Obéissance • <i>Découverte d'Agencement</i>	Chapelle Votive • <i>Découverte d'Agencement</i>
10	Réserve • <i>Découverte d'Agencement</i> , • <i>Piochez 1 carte si ♦ : contient</i> ○ 1 lanterne ○ 3 Ressources	Râtelier • <i>Découverte d'Agencement</i> • <i>Piochez 1 carte si ♠ : contient</i> ○ 1 arme OU ○ 1 armure au choix	Cellier/Barils • <i>Découverte d'Agencement</i> • <i>Piochez 1 carte si ♣ : contient</i> ○ Valeur Ressources	Fontaine • <i>Découverte d'Agencement</i> • <i>Piochez une carte si ♥ : baissez la Fatigue de 1/Tour de Repos sur place</i>
V	Mosaïque ancienne • <i>Découverte archéologique</i>	Tombe avec gisant • <i>Découverte archéologique</i>	Statue de pierre • <i>Découverte archéologique</i>	Autel ancien • <i>Découverte archéologique</i>
D	1 objet magique : piochez une carte pour la table des Objets Magiques.			
R	Cercle Magique <i>Octroie un :</i> • <i>Don OU</i> • <i>Race/Surnom/Trait</i>	Puit Vivifiant <i>Augmente d'un cran le type de DV.</i> <i>Par exemple, si les DV étaient des D6, ils deviennent des D8</i>	Fresque de Savoir <i>Octroie un nombre de PX égal à 1000x(2)^{DV actuel} (PX nécessaires au gain d'un DV)</i>	Reliquaire Sacré <i>Octroie un :</i> • <i>Domaine de Compétence)</i>

Ambiances

À tout moment, vous pouvez piocher 1 carte et vous inspirer de la symbolique pour déterminer une ambiance :

Couleur carte	Symbolique
♦	Magicien, Air, Esprit, Connaissance, Magie
♠	Barbare, Feu, Arme, Guerre, Entraînement
♣	Chevalier, Terre, Pouvoir, Ressources, Construction
♥	Prêtre, Eau, Cœur, Repos, Prière

N'hésitez pas à faire corrélér l'Ambiance avec les autres informations (Contenu, ...) puis à tisser une histoire des Souterrains au fur et à mesure que votre personnage l'explore et fait ces découvertes.

Ainsi une salle avec une rencontre et une ambiance en ♠ pourrait être une Salle des Gardes tandis que si elle était en ♥ ce serait plutôt une chapelle avec des fidèles en prière...

De la même façon, un objet magique trouvée dans une ambiance en ♦ a de forte chance d'être là pour être étudiée tandis que dans une ambiance ♣, ce serait plutôt un symbole de Pouvoir... Peut être recherché par son propriétaire ou des gens qui visent à assoir leur autorité en retrouvant ce symbole perdu de la royauté...

Inspirations :

- Paul Hughes. **Random Generator as a Dungeon Map Poster**. Blog of Holding. Mai 2012
http://blogofholding.com/?page_id=3294
- Patrice 'Kabuki Kaiser' Crespy. **Les Catacombes de la Ville Morte**. Les 12 Singes. Juillet 2015. 128p.
<http://www.legrog.org/jeux/osric/catacombes-de-la-ville-morte-fr>
- Romaric Briand, **Le Val, le Testament de Sinnlos**. Romaric Briand. Avril 2013. <http://levaldesetoiles.fr>
- Coralie David, Jérôme Larré et Co-Auteurs, **Mener des Parties de Jeux de Rôle**. Lapin Marteau. Février 2016. 400p : Eric Nieudan, **Construire un donjon, une méthode aléatoire**. P 73.
<http://www.lapinmarteau.com>

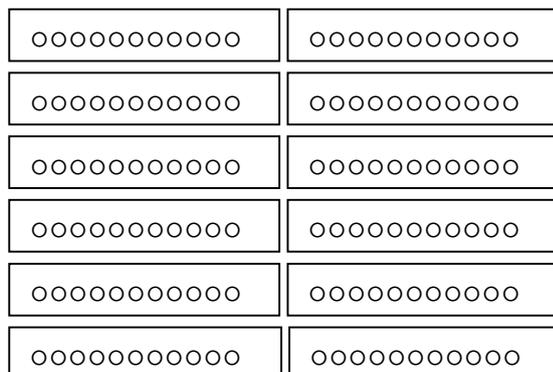
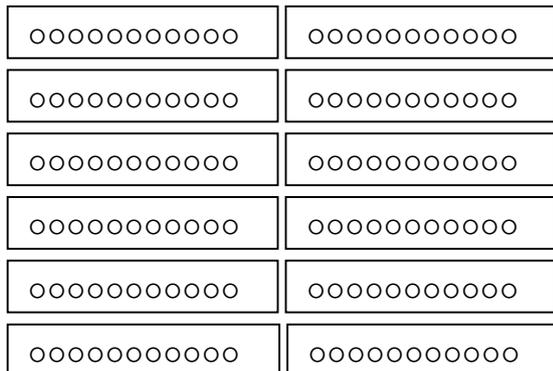
Seul dans les souterrains – Ecoulement du temps

1 cercle o = 1 round | 1 ligne de 12 rounds = 1 Tour = 10 minutes | 6 tours = 1h | 24 tours = 4h



Déplacement Surchargé : 4 cases / tour | Déplacement Encombré : 6 cases / tour | Déplacement normal : 12 cases / tour

1 case=3m | La lumière porte à 3 cases



Echéances

Tous les 5 Tours

- Prendre 1 tour de **repos** sinon +1 en Fatigue
- Consommation d'1 **ressource** sinon +1 Fatigue
- Prolonger de 2 tours de repos consécutifs diminue la Fatigue de 1

Tous les 6 Tours

- Test de **rencontre** aléatoire.

Tous les 6 Tours

- Fin d'une **torche** (éclaire sur 9 m).

Tous les 24 Tours

- Fin d'une **lanterne** (éclaire sur 9 m).

Après 24 Tours

- Tant que la **dangerosité** n'augmente pas, elle baisse d'1 point tous les 6 tours

Durée des actions

- Fouiller moins de 4 cases : 6 Rounds
- Fouiller un lieu de 5 cases et + : 1 Tour
- Courir 4 cases : (1,2,3 R. selon l'Enc.)
- Passe d'arme : 1 Round
- Repos : 1 Tour
- Crocheter, Forcer, Cacher, Pêcher : 1 Tour

